

Rec'd PCT/PTO 13 JAN 2005 #2

PCT/JP03/07728

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

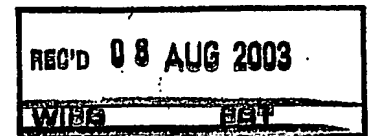
18.06.03

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2002年 7月16日

出 願 番 号
Application Number: 特願2002-207241
[ST. 10/C]: [JP2002-207241]



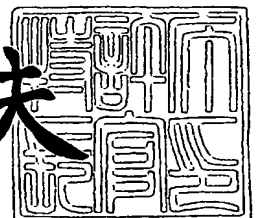
出 願 人
Applicant(s): 株式会社コナミモバイル・オンライン

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2003年 7月25日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



Best Available Copy

出証番号 出証特2003-3059164

【書類名】 特許願

【整理番号】 KN-0174

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 株式会社コナミモバイル・オンライン内

【氏名】 雨宮 祐

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 株式会社コナミモバイル・オンライン内

【氏名】 辰野 雄一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 株式会社コナミモバイル・オンライン内

【氏名】 大矢 英幸

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 株式会社コナミモバイル・オンライン内

【氏名】 池田 亮

【特許出願人】

【識別番号】 502040616

【氏名又は名称】 株式会社コナミモバイル・オンライン

【代理人】

【識別番号】 100109025

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩本 康隆

【電話番号】 03-5367-2791

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 118729

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ネットワークサービスシステム及びポイント振替システム

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザに第1及び第2サービスを提供するネットワークサービスシステムにおいて、

前記第1サービスを提供する第1サーバと、

前記第1サーバに接続され、前記第1サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第1データベースと、

前記第2サービスを提供する第2サーバと、

前記第2サーバに接続され、前記第2サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第2データベースと、を含み、

前記第1サーバは、前記ユーザにポイントを付与するよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント付与手段を含み、

前記第2サーバは、前記ユーザに前記第2サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第2データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント消費手段を含み、

前記ネットワークサービスシステムは、前記第1サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第1データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、前記第2サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第2データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント振替手段をさらに含む、

ことを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項2】 請求項1に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記第1又は第2サービスの少なくとも一方は、前記ユーザにゲームをプレイさせるサービスであることを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項3】 請求項1又は2に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記第1サーバの関係者から前記第2サーバの関係者に支払うべき金額を算出する支払金額算出手段をさらに含むことを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項4】 請求項3に記載のネットワークサービスシステムにおいて、前記支払金額算出手段は、前記ユーザの人数を計数する手段を含み、前記ユーザの人数に基づいて前記金額を算出することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項5】 請求項3又は4に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記支払金額算出手段は、前記第1データベースの記憶内容に基づいて、前記金額を算出することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項6】 請求項3乃至5のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記支払金額算出手段は、前記第2サーバから前記第1サーバへの所定種類のアクセス回数に基づいて、前記金額を算出することを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項7】 請求項1乃至6のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記ポイント振替手段は、

前記第1サーバに設けられ、前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第2サーバに返信する第1ポイント振替手段と、

前記第2サーバに設けられ、前記第1ポイント振替手段により前記第1サーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするネットワークサービスシステム。

【請求項8】 各々ポイント情報を記憶する第1及び第2データベースを含むポイント振替システムであって、

前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、

前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信する第1ポイント振替手段と、

前記第1ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするポイント振替システム。

【請求項 9】 請求項 8 に記載のポイント振替システムにおいて、
前記暗証情報更新手段が、乱数に基づいて暗証情報を更新することを特徴とするポイント振替システム。

【請求項 10】 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、

前記ポイント情報更新手段により前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするポイント管理装置。

【請求項 11】 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新ステップと、

前記ポイント情報更新ステップで前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新ステップと、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信ステップと、

前記ポイント照会要求受信ステップでポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信ステップと、

暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信ステップと

前記ポイント振替要求受信ステップで受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替ステップと、
を含むことを特徴とするポイント管理方法。

【請求項12】 第1ゲームサーバと、

前記第1ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報及び暗証情報を記憶する第1データベースと、

第2ゲームサーバと、

前記第2ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報を記憶する第2データベースと、

を含むネットワークゲームシステムであって、

前記第1ゲームサーバは、

前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、

前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

前記第2ゲームサーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

前記第2ゲームサーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新す

るとともに、ポイント振替許可データを前記第2ゲームサーバに返信する第1ポイント振替手段と、を含み、

前記第2ゲームサーバは、

前記第1ポイント振替手段により前記第2ゲームサーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段を含む、

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明はネットワークサービスシステム、ネットワークゲームシステム、ポイント振替システム、ポイント管理装置及びポイント管理方法に関し、例えば、あるサービスに関連して記憶されるポイント情報に基づき、他のサービスに関連して記憶されるポイント情報を更新する技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

通信ネットワークを利用して物販やゲーム等のサービスが提供されるようになっている。こうしたサービスの中には、サービス利用に応じてユーザがポイントを貯めることができ、該ポイントに基づいて様々な特典が受けられるようになったものがある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

従来、あるサービスにおいてユーザが貯めたポイントを、他のサービスで利用することはできなかった。しかしながら、ポイントを振り替えるシステムが実現され、あるサービスにおいてユーザが貯めたポイントを他のサービスで利用できるようになれば、ユーザは当該他のサービスに興味を抱くようになり、ビジネスを拡大させることができるものと期待される。

【0004】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、あるサービス

に関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えることができるシステムを提供することにある。

【0005】

また、他の目的は、あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに安全に振り替えることができるシステムを提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明に係るネットワークサービスシステムは、ユーザに第1及び第2サービスを提供するネットワークサービスシステムにおいて、前記第1サービスを提供する第1サーバと、前記第1サーバに接続され、前記第1サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけポイント情報を記憶する第1データベースと、前記第2サービスを提供する第2サーバと、前記第2サーバに接続され、前記第2サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第2データベースと、を含み、前記第1サーバは、前記ユーザにポイントを付与するよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント付与手段を含み、前記第2サーバは、前記ユーザに前記第2サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第2データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント消費手段を含み、前記ネットワークサービスシステムは、前記第1サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第1データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、前記第2サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第2データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント振替手段をさらに含む、ことを特徴とする。

【0007】

本発明によれば、第1サーバにより第1サービスが提供され、第2サーバにより第2サービスが提供される。これらサービスは、例えばユーザにゲームをプレイさせるサービスや、ユーザに商品を購入させるサービス等である。そして、ユーザは、第1及び第2サーバから提供される第1及び第2サービスを受ける。

【0008】

なお、第1サーバは、その他のユーザ、すなわち第2サービスを受けず、第1サービスだけを受けようとするユーザに、サービスを提供してもよい。同様に、第2サーバも、その他のユーザ、すなわち第1サービスを受けず、第2サービスだけを受けようとするユーザに、サービスを提供してもよい。

【0009】

また、第1サーバには第1データベースが接続され、第2サーバには第2データベースが接続される。第1データベースには、第1サーバにおける前記ユーザ、すなわち第1及び第2サービスの両方を受けるユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて、ポイント情報が記憶される。また、第2データベースには、第2サーバにおける前記ユーザ、すなわち第1及び第2サービスの両方を受けるユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて、ポイント情報が記憶される。ここで、ポイント情報は、例えばポイント（「コイン」や「メダル」等、他の名前と呼ばれるものを含む）の残高を表す数値情報等である。

【0010】

そして、第1サーバでは、前記ユーザにポイントを付与するよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新する。また、第2サーバでは、前記ユーザに前記第2サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第2データベースに記憶されるポイント情報を更新する。さらに、このシステムは、例えば前記ユーザからのリクエストに応じて、或いは予め決められたタイミングで、第1サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて第1データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、第2サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて第2データベースに記憶されるポイント情報を更新し、第1データベースのポイントを実第2データベースに振り替える。

【0011】

こうすれば、第1サービスに関連して第1サーバに記憶されているポイントを実第2サービスに関連する第2データベースに振り替えることができ、一方のサー

ビスのユーザが他方のサービスに興味を抱くようにできる。

【0012】

また、本発明の一態様では、前記第1サーバの関係者から前記第2サーバの関係者に支払うべき金額を算出する支払金額算出手段をさらに含む。こうすれば、第1サーバの関係者は、ビジネス等の協力の対価として第2サーバの関係者に支払うべき金額を知ることができる。なお、関係者は、例えばサーバの運営者やサービスの提供者等である。

【0013】

この態様では、前記支払金額算出手段は、前記ユーザの人数を計数する手段を含み、前記ユーザの人数に基づいて前記金額を算出するようにしてもよい。前記ユーザの人数、すなわち第1及び第2サービスの両方を受けるユーザの人数は、第1及び第2サーバの関係者間における協力の程度に関連しているため、これに基づいて合理的に前記金額を算出することができる。また、前記第1データベースの記憶内容に基づいて、例えば前記第1データベースに記憶されるポイント情報に対応する獲得ポイントの累積値等に基づき、前記金額を算出するようにしてもよい。或いは、前記第2サーバから前記第1サーバへの所定種類（例えばポイント照会要求やポイント振替要求等）のアクセス回数に基づいて、前記金額を算出するようにしてもよい。

【0014】

また、本発明の一態様では、前記ポイント振替手段は、前記第1サーバに設けられ、前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記第1サーバに設けられ、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記第1サーバに設けられ、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイ

ント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第2サーバに返信する第1ポイント振替手段と、前記第2サーバに設けられ、前記第1ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、を含む。

【0015】

本態様では、第1サーバにおいて、第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、暗証情報も更新するようにしている。このため、第2サーバにおいて、ポイント照会要求に応じた暗証情報を受信し、該暗証情報をポイント振替要求に含めて第1サーバに送信しても、暗証情報を第1サーバが送信した後、ポイント振替要求を受信するまでに第1データベースに記憶されるポイント情報が更新されていれば、ポイント振替要求に含まれる暗証情報と第1データベースに記憶されるポイント情報とが不一致となり、ポイント振替許可データが第2サーバに送信されない。こうして、本態様では、ポイントの振替が安全化されることとなる。

【0016】

また、本発明に係るポイント振替システムは、各々ポイント情報を記憶する第1及び第2データベースを含むポイント振替システムであって、前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベース

に記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信する第1ポイント振替手段と、前記第1ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、を含むことを特徴とする。こうすれば、ポイントを安全に振り替えることができるようになる。なお、前記暗証情報更新手段は、例えば乱数に基づいて暗証情報を更新するようにすればよい。

【0017】

また、本発明に係るポイント管理装置は、データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替手段と、を含むことを特徴とする。

【0018】

また、本発明に係るポイント管理方法は、データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新ステップと、前記ポイント情報更新ステップで前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新ステップと、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信ステップと、前記ポイント照会要求受信ステップでポイント照会要求が受信される場合に、前記

データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信ステップと、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信ステップと、前記ポイント振替要求受信ステップで受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替ステップと、を含むことを特徴とする。こうすれば、ポイントを安全に振り替えることができるようになる。

【0019】

また、本発明に係るネットワークゲームシステムは、第1ゲームサーバと、前記第1ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報及び暗証情報を記憶する第1データベースと、第2ゲームサーバと、前記第2ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報を記憶する第2データベースと、を含むネットワークゲームシステムであって、前記第1ゲームサーバは、前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、前記第2ゲームサーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、前記第2ゲームサーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第2ゲームサーバに返信する第1ポイント振替手段と、を含み、前記第2ゲームサーバは、前記第1ポイント振替手段により前記第2ゲームサーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント

残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段を含む、ことを特徴とする。

【0020】

こうすれば、ネットワークゲームシステムにおいて、第1データベースから第2データベースに安全にポイントを振り替えることができるようになる。

【0021】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0022】

図1は、本発明の一実施形態に係るネットワークゲームシステム（ネットワークサービスシステム）の全体構成を示す図である。同図に示すように、このネットワークゲームシステム10では、インターネット等のデータ通信ネットワーク12に、ポータルサイトサーバ14、ゲームサーバ16、パーソナルコンピュータ22及び携帯電話基地局26が直接又は間接に接続されている。

【0023】

ポータルサイトサーバ14は、公知のサーバコンピュータシステムを含んで構成されており、携帯電話24やパーソナルコンピュータ22にゲームその他のネットワークサービスを提供する。ポータルサイトサーバ14には、公知のハードディスク記憶装置から構成されるデータベース18が接続されており、該データベース18に含まれるポイントデータベース（図9参照）やIDマッチングテーブル（図10参照）にポータルサイトサーバ14からアクセスできるようになっている。

【0024】

また、ゲームサーバ16も、公知のサーバコンピュータシステムを含んで構成されており、携帯電話24やパーソナルコンピュータにゲームその他のネットワークサービスを提供する。ゲームサーバ16には、公知のハードディスク記憶装置から構成されるデータベース20が接続されており、該データベース20に含まれるポイントデータベース（図11参照）にゲームサーバ16からアクセスできるようになっている。

【0025】

パーソナルコンピュータ 22 は、公知のパーソナルコンピュータシステムを含んで構成されており、通信ネットワーク 12 を介してゲームサーバ 16 にアクセスし、H T T P (Hyper Text Transfer Protocol) や F T P (File Transfer Protocol) 等に則って、各種画面データを受信したりゲームプログラムを受信したりできるようになっている。

【0026】

また、携帯電話機 24 は、入力部（ダイヤルボタン等）及び表示部（液晶表示装置等）を備えており、通話機能に加え、特にデータ通信機能を備えているそして、携帯電話基地局 26 及び通信ネットワーク 12 を介してポータルサイトサーバ 14 にアクセスして、H T T P や独自プロトコル等に則って、各種画面データを受信したりゲームプログラムを受信したりできるようになっている。

【0027】

図 2 は、携帯電話 24 からポータルサイトサーバ 14 にアクセスした際に、該携帯電話の表示部に表示されるサービスメニューの一例を示している。同図に示すように、ポータルサイトサーバ 14 では、該ポータルサイトサーバ 14 のオリジナルのサービスを提供するとともに（「オリジナルゲームコーナー」）、他のサイト（ゲームサーバ 16 等）との連携を目的としたサービス（「A サイトコーナー」、「B サイトコーナー」）を提供している。携帯電話 24 において、同メニューのうち「A サイトコーナー」等、他のサイト（以下、「連携サイト」という）との連携を目的としたゲームサービス（以下、「連携ゲーム」という）を選択すると、図 3 に示す I D 及びパスワード入力画面がポータルサイトサーバ 14 に返信されるようになっている。そして、この画面において、連携サイトで同ユーザに対して登録されている I D 及びパスワードを入力すると、ユーザは、C G I (Common Gateway Interface) を利用した通信ゲームをプレイしたり、ゲームプログラムをダウンロードしたりできるようになっている。そして、これらゲームの結果に応じてデータベース 18 にポイントを貯めることができるようになっている。なお、ポータルサイトサーバ 14 では、図 3 の I D 及びパスワード入力画面において入力された I D 及びパスワードを受信すると、その真偽をゲームサーバ 16 等に問い合わせるようにすることが望ましい。

【0028】

このネットワークゲームシステム10では、ポータルサイトサーバ14でゲームをプレイし、ポイントを貯めたユーザが、そのポイントをゲームサーバ16で利用できるようになっている。すなわち、携帯電話24でゲームをプレイしたユーザが、後刻自宅等でパーソナルコンピュータ22からゲームサーバ16にアクセスし、データベース18に貯められたポイントを、同ゲームサーバ16に接続されたデータベース20に振り替えることができるようになっている。

【0029】

図4は、パーソナルコンピュータ22からゲームサーバ16にアクセスし、同パーソナルコンピュータ22に備えられたディスプレイに表示されるサービスメニューの一例を示している。同メニューに示されるように、ゲームサーバ16から提供されるサービスには、オリジナルのゲームをユーザにプレイさせるサービスの他（「オリジナルゲームコーナー」）、ポータルサイトサーバ14で同ユーザが貯めたポイントを振り替えるサービス（「ポイント振替コーナー」）が含まれている。そして、ユーザは、自分がゲームサーバ16又はポータルサイトサーバ14で貯めたポイントを使って、ゲームサーバ16から提供されるオリジナルゲームをプレイできるようになっている。

【0030】

図5は、図4に示されるメニューにおいて、ユーザが「ポイント振替コーナー」を選択した場合に、パーソナルコンピュータ22のディスプレイに表示されるポイント残高確認画面の一例を示している。同図に示すように、ユーザが「ポイント振替コーナー」を選択すると、ポータルサイトサーバ14で同ユーザが貯めたポイントの残高が表示されるとともに、そのポイントをゲームサーバ16に振り替えるか否かに答えるためのリンクボタンがパーソナルコンピュータ22で表示されるようになっている。そして、ポイントの振替を希望し、「YES」ボタンを選択すると、データベース18に記憶されている同ユーザのポイントが零となり、そのポイントがデータベース20に記憶されている同ユーザのポイントに加算されるようになっている。なお、ポイントの振替を希望せず、「NO」ボタンを選択すると、例えば図4のメニュー画面に戻るようになっている。

【0031】

具体的には、ポイント振替の際、ゲームサーバ16はポータルサイトサーバ14にポイント振替要求を送信する。ポータルサイトサーバ14では、ポイント振替の可否を判断し、ポイント振替が可能であれば、同ユーザのポイント残高を零とするとともに、ゲームサーバ16にポイント振替許可データ（ポイント振替が許可されたことを示すデータ）を返信し、一方、ポイント振替が不可であれば、ゲームサーバ16にポイント振替拒否データ（ポイント振替が拒否されたことを示すデータ）を返信する。そして、ゲームサーバ16では、ポータルサイトサーバ14からポイント振替許可データを受信すると、データベース18に記憶されていたポイント残高をデータベース20に記憶されているポイント残高に加算し、同ポイント残高を更新する。そして、図6に示す振替完了画面をパーソナルコンピュータ22に送信する。逆に、ポータルサイトサーバ14からポイント振替拒否データを受信すると、図7に示す振替失敗画面をパーソナルコンピュータ22に送信する。

【0032】

なお、ここでは、図5に示すポイント残高確認画面において「YES」ボタンを選択すると、ユーザがデータベース18に貯めた全ポイント残高がデータベース20に振り替えられるようにしたが、同画面において「YES」ボタンが選択されたとき、ゲームサーバ16から図8に示す振替ポイント入力画面を返信し、ユーザに振り替えるべきポイントを指定させるようにしてもよい。

【0033】

ここで、データベース18、20の記憶内容について説明する。

【0034】

図9は、データベース18に含まれるポイントデータベースのデータ構成を示す図である。同図に示すように、このポイントデータベースは、ポータルサイトサーバ14における各ユーザのユーザIDと、該ユーザが連携ゲームをプレイした連携サイトのID（ゲームサイトID）と、同連携ゲームによりユーザが貯めたポイントの残高と、同ポイント残高に対応する暗証キー（暗証情報）と、を対応づけて記憶するものである。ポータルサイトサーバ14では、図3に示される

ID及びパスワード入力画面においてユーザがID及びパスワードを入力した場合、該ID及びパスワードが真正なものであれば、同ユーザのポータルサイトサーバ14におけるユーザID、同入力画面に対応するゲームサイトID、零のポイント残高、乱数に基づく暗証キーを内容とする新規レコードを生成し、それをポイントデータベースに登録するようにしている。そして、連携ゲームをユーザがプレイしたとき、その結果に応じて、対応するポイント残高及び暗証キーを更新するようにしている。

【0035】

また、図10は、データベース18に含まれるIDマッチングテーブルのデータ構成を示す図である。同図に示すように、このIDマッチングテーブルは、ポータルサイトサーバ14における各ユーザのユーザID（「Z001」等）と、他のサイト（ゲームサーバ16等）のID（「G01」等）及び該サイトにおける同ユーザのユーザID（「A087」等）の組と、を対応づけて記憶するものである。ポータルサイトサーバ14では、図3に示されるID及びパスワード入力画面においてユーザがID及びパスワードを入力した場合、該ID及びパスワードが真正なものであれば、同ユーザのポータルサイトサーバ14におけるユーザIDに対応するサイトID及びユーザIDの組に、同入力画面に対応するゲームサイトID及び同入力画面で入力されたユーザIDの組を追加登録するようにしている。ポータルサイトサーバ14では、このテーブルにより、あるサイト（ポータルサイトサーバ14やゲームサーバ16等）において、あるユーザIDが付与されているユーザに対して、他のサイトにおいてどのようなユーザIDが付与されているかを知ることができる。

【0036】

また、図11は、データベース20に含まれるポイントデータベースのデータ構成を示す図である。同図に示すように、このポイントデータベースは、同データベース20が接続されたゲームサーバ16においてユーザに付与されているユーザIDと、該ユーザが貯めたポイントの残高と、を対応づけて記憶するものである。ゲームサーバ16では、ユーザにゲームを提供するとき、同ユーザに対応するポイント残高からゲーム利用に必要なポイントを引き落とし、ポイントデー

データベースを更新するようにしている。

【0037】

次に、ポータルサイトサーバ14及びゲームサーバ16の機能構成について説明する。

【0038】

図12は、ポータルサイトサーバ14の機能構成を示すブロック図である。同図では、ポータルサイトサーバ14で実現される機能のうち、本発明に関係するものを中心として示している。同図に示すように、ポータルサイトサーバ14で実現される機能には、ポイント更新部14a、ポイント読み出し部14b、ポイント振替部14c、料金計算部14d及び記憶部18aが含まれる。このうちポイント更新部14a、ポイント読み出し部14b、ポイント計算部14c及び料金計算部14dは、ポータルサイトサーバ14がCGI等のプログラムを実行することにより実現される。

【0039】

ここで、記憶部18aはデータベース18を含んで構成されるものであり、上記ポイントデータベース及びIDマッチングテーブルを記憶するものである。

【0040】

また、ポイント更新部14aは、ユーザが携帯電話機24等からアクセスしてきた場合にゲームを提供し、そのプレイ結果（成績やプレイ時間等）に応じて該ユーザにポイントを付与し、記憶部18aに含まれるポイントデータベースに該ユーザのユーザID及びゲームに対応するゲームサイトIDに対応づけて記憶されているポイント残高を更新する機能である。また、ポイント更新部14aは、ポイント残高を更新するとき、併せて該ポイント残高に対応する暗証キーを乱数に基づいて更新する。

【0041】

また、ポイント読み出し部14bは、ゲームサーバ16からポイント残高照会要求を受信した場合に、該ポイント残高照会要求に含まれるユーザIDに対応づけて記憶部18aに含まれるポイントデータベースに記憶されているポイント残高及び暗証キーを読み出し、それをゲームサーバ16に返信する機能である。

【0042】

また、ポイント振替部14cは、ゲームサーバ16からサイトIDとユーザIDの組、及び暗証キーを含むポイント振替要求を受信した場合に、該サイトIDとユーザIDの組に対応するポータルサイトサーバ14におけるユーザIDを調べ、該ユーザIDに対応づけて記憶部18aに含まれるポイントデータベースに記憶されている暗証キーと、ポイント振替要求に含まれている暗証キーと、を比較する。そして、両者が一致すれば、同暗証キーに対応するポイント残高を零にするよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信する。また、両者が一致しなければ、ポイント振替拒否データを返信する。

【0043】

また、料金計算部14dは、ポータルサイトサーバ14の関係者（運営者やサービス提供者等）から各ゲームサーバ16の関係者（運営者やサービス提供者等）に支払うべき金額を計算する機能である。料金計算部14dは、例えば記憶部18aに含まれるポイントデータベースにおいて、各ゲームサイトIDが「ゲームサイトID」欄に記憶されているレコード数、すなわち連携ゲームのユーザ数に基づいて支払料金を算出する。また、ユーザが獲得した各ゲームサイトIDに対応するポイントの累積値に基づいて支払料金を算出するようにしてもよい。さらに、各ゲームサーバ16からポータルサイトサーバ14へのポイント残高照会要求やポイント振替要求の送信回数に基づいて支払料金を算出するようにしてもよい。

【0044】

次に、図13は、ゲームサーバ16の機能構成を示すブロック図である。同図では、ゲームサーバ16で実現される機能のうち、本発明に関係するものを中心として示している。同図に示すように、ゲームサーバ16で実現される機能には、ゲーム提供部16a、ポイント読み出し部16b、ポイント振替部16c及び記憶部20aが含まれる。このうちゲーム提供部16a、ポイント読み出し部16b、ポイント振替部16cは、ゲームサーバ16がCGI等のプログラムを実行することにより実現される。

【0045】

ここで、記憶部20aは、データベース20を含んで構成されるものであり、上記ポイントデータベースを記憶するものである。

【0046】

また、ゲーム提供部16aは、ゲームサーバ16のユーザに対して、CGIを利用してゲームを提供したり、或いはゲームプログラムをダウンロードさせたりする機能である。また、ゲーム提供部16aは、ユーザにゲームサービスを提供する場合、例えばプレイ内容やダウンロード回数等に応じて同ユーザのポイント残高を減らすよう記憶部20aに含まれるポイントデータベースを更新する。

【0047】

ポイント読み出し部16bは、ユーザがパーソナルコンピュータ22からポイント残高照会要求を送信してきた場合に、ポータルサイトサーバ14に同ユーザ及び当該ゲームサーバ16に対応するポイント残高を問い合わせ、その結果を残高表示画面(図5)に含めて返信する機能である。

【0048】

ポイント振替部16cは、ユーザがパーソナルコンピュータ22からポイント振替要求を送信してきた場合に、ポータルサイトサーバ14に同ユーザ及び当該ゲームサーバ16に対応するポイントの振替を要求し、振替が認められれば、記憶部20aに含まれるポイントデータベースを更新するとともに振替完了画面を返信し、一方、振替が認められなければ、振替失敗画面を返信する機能である。

【0049】

以下、ポータルサイトサーバ14及びゲームサーバ16の処理についてフロー図に基づき、さらに詳細に説明する。

【0050】

図14は、ポータルサイトサーバ14で実現されるポイント更新部14aによるポイント更新処理を示すフロー図である。同図に示す処理では、まず連携ゲームにおけるプレイ内容(プレイ回数やゲーム成績等)やゲームプログラムのダウンロード回数に応じた獲得ポイント或いはその基礎情報、ポータルサイトサーバ14でユーザに付与したユーザID(ポータルサイト内ユーザID)、当該連携ゲームに対応するゲームサイトIDを、携帯電話機24から受信する(S101

）。次に、乱数を生成する（S102）。そして、この乱数に基づいて暗証キーを生成し、それをS101で受信したポータルサイト内ユーザID及びゲームサイトIDに対応づけてポイントデータベース記憶されている暗証キーに上書きし、同暗証キーを更新する（S103）。さらに、S101で受信したポータルサイト内ユーザID及びゲームサイトIDに対応づけてポイントデータベース記憶されているポイント残高に、S101で受信した獲得ポイント（基礎情報を受信した場合には該基礎情報に基づいて生成した獲得ポイント）を加算し、該ポイント残高を更新する（S104）。こうして、ポータルサイトサーバ14では、ポイント残高を更新する場合に、該ポイント残高に対応する暗証キーを乱数に基づいて更新するようにしている。

【0051】

次に、図15は、ゲームサーバ16で実現されるポイント読み出し部16bによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、例えば、図4に示されるメニューにおいてユーザが「ポイント振替コーナー」を選択した場合に実行されるものである。この処理では、まずパーソナルコンピュータ22からゲームサイト16におけるユーザID、すなわちゲームサイト内ユーザIDを取得する（S201）。例えば、図4に示されるメニューにおいてユーザが「ポイント振替コーナー」を選択すると、予め認証が終えられているユーザIDがクッキー等の形式でパーソナルコンピュータ22からゲームサイト16に送信されるようにしている場合には、ポイント読み出し部16bはS201において該ユーザIDを取得するようにすればよい。次に、ゲームサイト内ユーザIDと当該ゲームサーバ16を識別するゲームサイトIDを含むポイント残高照会要求をポータルサイトサーバ14に送信する（S202）。そして、それに応じてポータルサイトサーバ14から返信されるポイント残高及び暗証キーを受信する（S203）。そして、ポイント残高をパーソナルコンピュータ22のディスプレイに表示させるためのHTML（Hyper Text Markup Language）データ（図5参照）を返信する（S204）。このとき、画面下側の「YES」ボタンには、ゲームサーバ16のURL（Uniform Resource Locator）が関連づけられ、その引数にはポイント残高及び暗証キーが設定される。なお、ゲームサーバ16とポータ

ルサイトサーバ14では、ポイント残高や暗証キー等のデータを暗号化して授受することが望ましい。

【0052】

図16は、ポータルサイトサーバ14で実現されるポイント読み出し部14bによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ16で実現されるポイント読み出し部16bからポイント残高照会要求が送信されてきた場合に実行されるものである。この処理では、まずゲームサーバ16から受信したポイント残高照会要求に含まれるゲームサイト内ユーザID及びゲームサイトIDを取得する(S301)。次に、記憶部18aに含まれるIDマッチングテーブルを参照して、S301で取得したゲームサイト内ユーザID及びゲームサイトIDの組に対応するポータルサイト内ユーザIDを読み出す(S302)。さらに、S302で読み出したポータルサイト内ユーザID、及びS301で取得したゲームサイトIDに対応づけて記憶部18aに含まれるポイントデータベースに記憶されているポイント残高及び暗証キーを読み出す(S303)。そして、これらポイント残高及び暗証キーをゲームサーバ16に返信する(S304)。

【0053】

以上のようにして、ゲームサーバ16では、ユーザを指定したポイント残高照会要求をポータルサイトサーバ14に送信し、同ユーザ及び当該ゲームサーバ16に対応するポイント残高及び暗証キーを受信する。

【0054】

次に、図17は、ゲームサーバ16で実現されるポイント振替部16cによるポイント振替処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ16からパーソナルコンピュータ22に送信されるポイント残高確認画面において、ユーザが「YES」ボタンを選択し、ポイント振替を希望した場合に実行されるものである。この処理では、まずパーソナルコンピュータ22からゲームサイト内ユーザID、暗証キー及びポイント残高を受信する(S401)。上述したように、ポイント残高確認画面の下側に表示された「YES」ボタンには、ゲームサーバ16のURLが関連づけられ、その引数にはポイント残高及び暗証キーが

設定されているので、ゲームサーバ16では、パーソナルコンピュータ22から受信したURLの引数を参照することで、ポイント残高及び暗証キーを取得することができる。また、ゲームサイト内ユーザIDは、例えばクッキーの形式で取得することができる。但し、パーソナルコンピュータ22とゲームサーバ16の間でなされるデータ授受は、以上の形式に限定されるものではない。

【0055】

次に、ゲームサーバ16は、S401で取得したゲームサイト内ID、暗証キー及び当該ゲームサーバ16のゲームサイトIDを含むポイント振替要求をポータルサイトサーバ14に送信する(S402)。そして、ポイント振替許可データの受信の有無により振替可否を判断する(S403)。そして、ポータルサイトサーバ14からポイント振替許可データを受信した場合には、S401で取得したゲームサイト内ユーザIDに対応づけて記憶部20aに含まれるポイントデータベースに記憶されているポイント残高に、S401で取得したポイント残高を加算し(S404)、パーソナルコンピュータ22に振替完了画面を返信する(S405)。一方、ポータルサイトサーバ14からポイント振替許可データを受信しない場合、すなわちポイント振替拒否データを受信した場合、パーソナルコンピュータ22に振替失敗画面を返信する(S406)。この場合、ポイント残高の更新は行わない。

【0056】

次に、図18は、ポータルサイトサーバ14で実現されるポイント振替部14cによるポイント振替処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ16で実現されるポイント振替部16cからポイント振替要求が送信されてきた場合に実行されるものである。この処理では、まずゲームサーバ16からゲームサイト内ユーザID、ゲームサイトID、暗証キーを受信する(S501)。次に、記憶部18cに含まれるIDマッチングテーブルを参照し、S501で受信したゲームサイト内ユーザID及びゲームサイトIDの組に対応するポータルサイト内ユーザIDを読み出す(S502)。さらに、記憶部18cに含まれるポイントデータベースを参照し、S501で受信した暗証キーと、S502で読み出されたポータルサイト内ユーザID及びS501で受信したゲームサイト

IDに対応づけてポイントデータベースに記憶されている暗証キーと、が一致しているか否かを判断する(S503)。そして、両者が一致していれば、S502で読み出されたポータルサイト内ユーザID及びS501で受信したゲームサイトIDに対応づけてポイントデータベースに記憶されているポイント残高を零に更新するとともに(S504)、ポイント振替許可データをゲームサーバ16に返信する(S505)。一方、両者が一致していなければ、ポイント残高の更新を行わず、ゲームサーバ16にポイント振替拒否データを返信する(S506)。

【0057】

以上説明したように、本ネットワークゲームシステム10によれば、ポータルサイトサーバ14で提供されるサービスに関連するポイントを、各ゲームサーバ16で提供されるサービスに関連するポイントに振り替えることができるようになる。このとき、ポータルサイトサーバ14では、ユーザ及びサイトに対応するポイント残高を更新するとき、併せて同ポイント残高に対応する暗証キーを更新するようにしている。また、ゲームサーバ16からのポイント残高照会要求に応じてポイント残高及び暗証キーを返信し、ゲームサーバ16から暗証キーを含むポイント振替要求を送信させるようにしている。そして、該暗証キーとデータベースに記憶されている暗証キーとが一致する場合に、ポイント振替許可データを返信するようにしている。このため、最新のポイント残高を照会し、そのポイント残高が更新される前にポイント振替要求をしなければ、ポイントの振替ができないようになっている。こうして、ポイントの振替を安全に行うことができるようになっている。

【0058】

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。例えば、以上の説明では、ポータルサイトサーバ14が提供するサービスを携帯電話機24によって受け、ゲームサーバ16が提供するサービスをパーソナルコンピュータ22によって受けるようにしたが、ポータルサイトサーバ14が提供するサービスを、パーソナルコンピュータ22や他の端末、例えば携帯情報端末、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機等で受けるようにしてもよい。同様に、ゲームサーバ16が提供す

るサービスを、携帯電話機 24 や他の端末、例えば携帯情報端末、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機等で受けるようにしてもよい。

【0059】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図 2】 ポータルサイトサーバにより提供されるサービスメニュー画面の一例を示す図である。

【図 3】 ポータルサイトサーバにより提供される ID 及びパスワード入力画面の一例を示す図である。

【図 4】 ゲームサーバにより提供されるサービスメニュー画面の一例を示す図である。

【図 5】 ゲームサーバにより提供されるポイント残高確認画面の一例を示す図である。

【図 6】 ゲームサーバにより提供される振替完了画面の一例を示す図である。

【図 7】 ゲームサーバにより提供される振替失敗画面の一例を示す図である。

【図 8】 ゲームサーバにより提供される振替ポイント入力画面の一例を示す図である。

【図 9】 ポータルサイトサーバに接続されるデータベースに含まれるポイントデータベースの一例を示す図である。

【図 10】 ポータルサイトサーバに接続されるデータベースに記憶される ID マッチングテーブルの一例を示す図である。

【図 11】 ゲームサーバに接続されるデータベースに含まれるポイントデータベースの一例を示す図である。

【図12】 ポータルサイトの機能構成を示す図である。

【図13】 ゲームサイトの機能構成を示す図である。

【図14】 ポータルサイトサーバによるポイント更新処理を示すフロー図である。

【図15】 ゲームサイトサーバによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。

【図16】 ポータルサイトサーバによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。

【図17】 ゲームサイトサーバによるポイント振替処理を示すフロー図である。

【図18】 ポータルサイトサーバによるポイント振替処理を示すフロー図である。

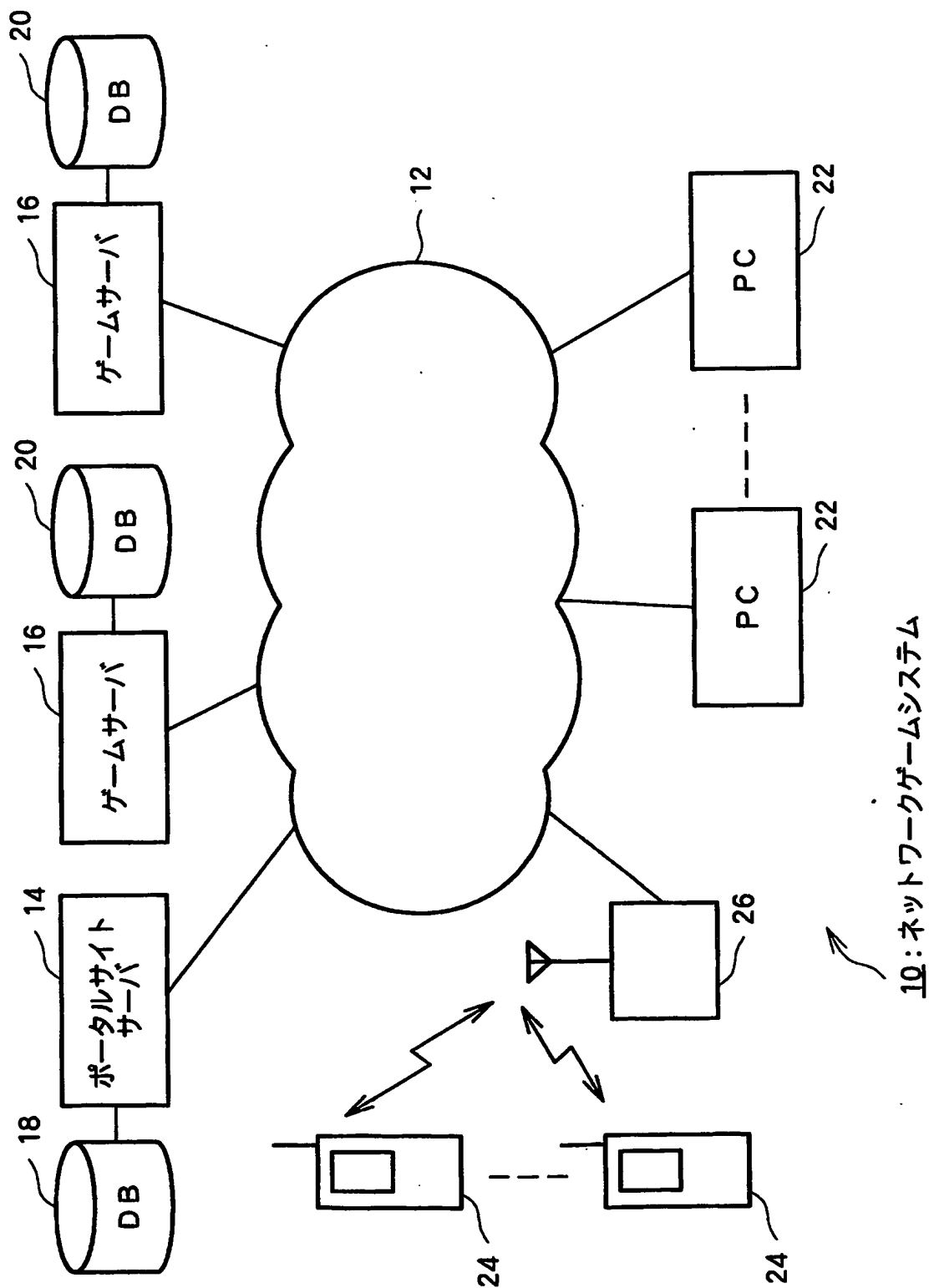
【符号の説明】

10 ネットワークゲームシステム、12 通信ネットワーク、14 ポータルサイトサーバ、14a ポイント更新部、14b ポイント読み出し部、14c ポイント振替部、14d 料金計算部、16 ゲームサーバ、16a ゲーム提供部、16b ポイント読み出し部、16c ポイント振替部、18, 20 データベース、18a, 20a 記憶部、22 パーソナルコンピュータ、24 携帯電話機、26 携帯電話基地局。

【書類名】

図面

【図 1】



【図 2】

オリジナルゲームコーナー

Aサイトコーナー

Bサイトコーナー

【図 3】

AサイトでのID,
パスワードを入力して下さい。

ID

パスワード

OK

【図 4】

Aサイト
<u>オリジナルゲームコーナー</u>
<u>ポイント振替コーナー</u>

【図 5】

ポータルサイト Zには、 ××××ポイントが 貯まっています。 振り替えますか？
<u>YES</u> <u>NO</u>

【図 6】

振替完了しました。

戻る

【図 7】

振替に失敗しました。

戻る

【図 8】

ポイントを
振り替える。

決定

【図 9】

ポータルサイト内 ユーザID	ゲームサイト ID	ポイント残高	暗証キー
Z001	G01	200	xxx
Z001	G02	183	xxx
Z002	G01	815	xxx

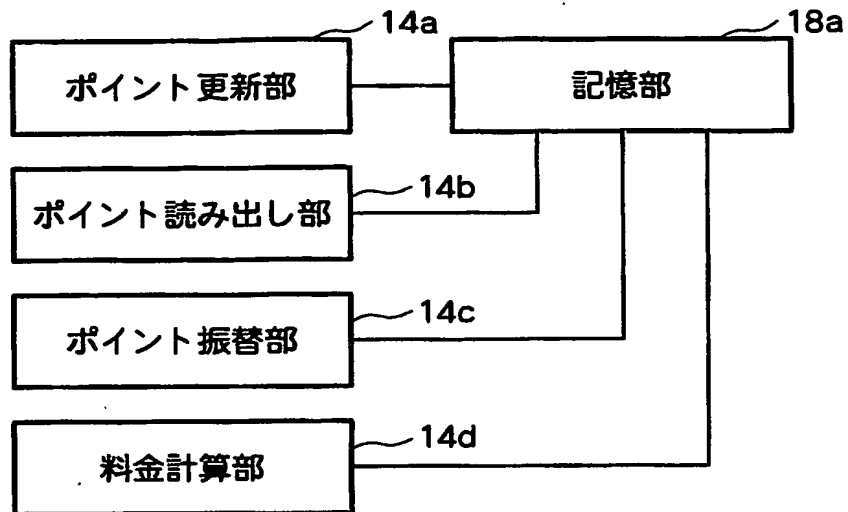
【図 10】

ポータルサイト内 ユーザID	ゲームサイトID/ゲームサイト内ユーザID
Z001	G01/A087, G02/B009
Z002	G01/A013, G03/C192, ...

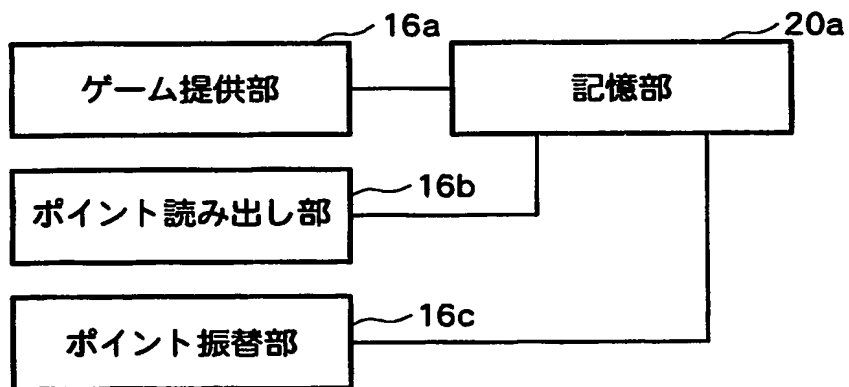
【図 11】

ゲームサイト内ユーザID	ポイント残高
A001	1053
A002	829

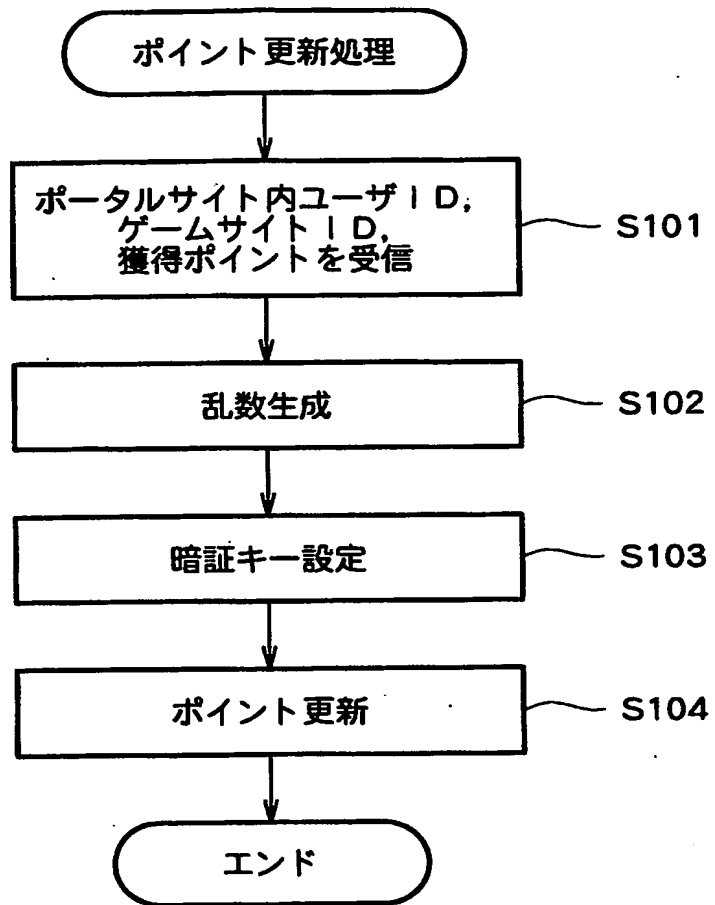
【図 12】



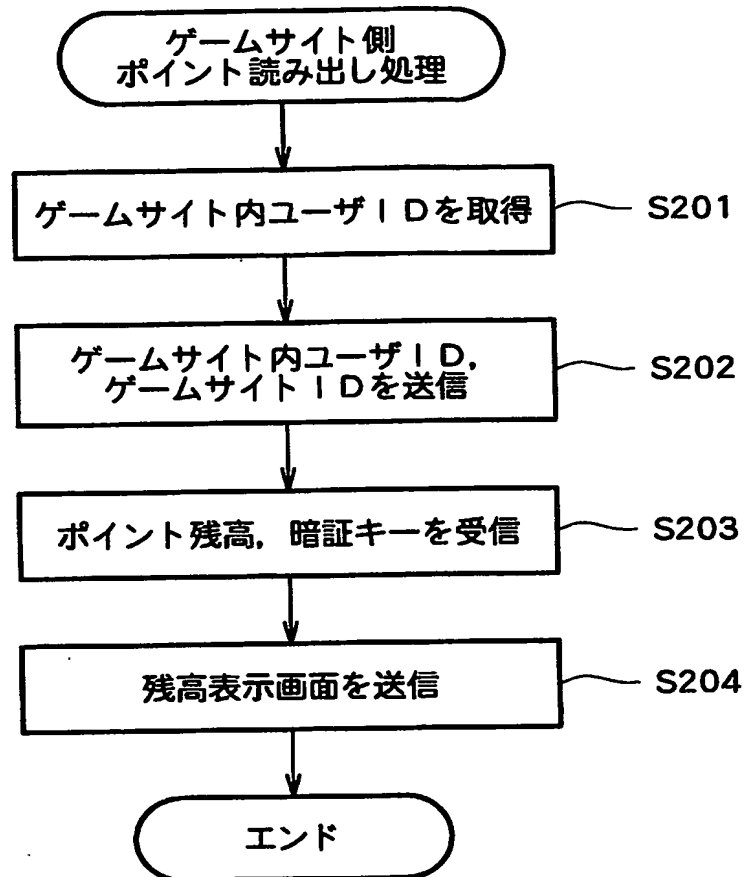
【図 13】



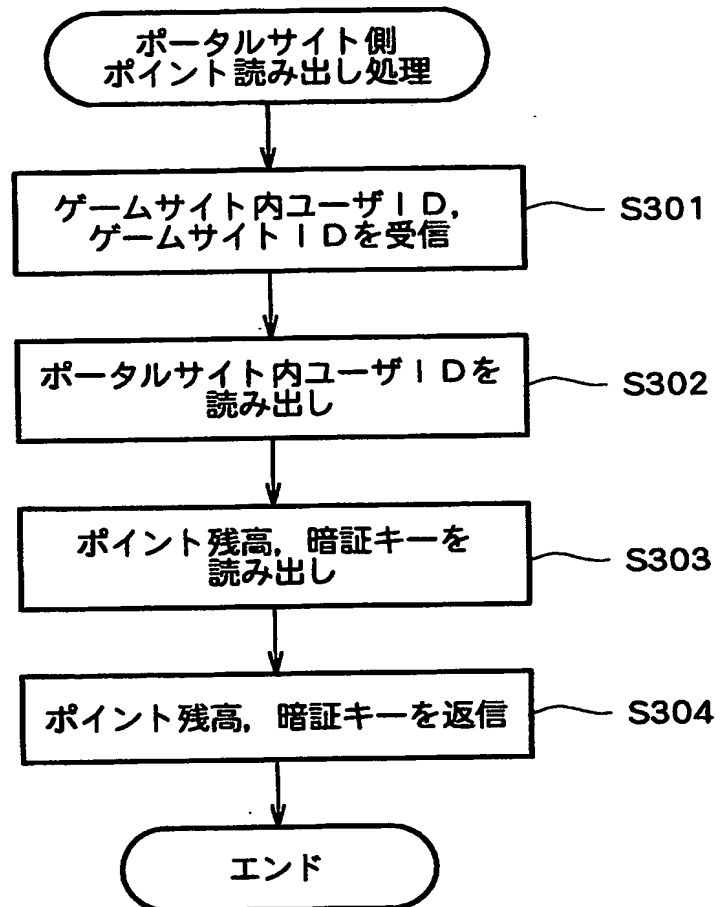
【図14】



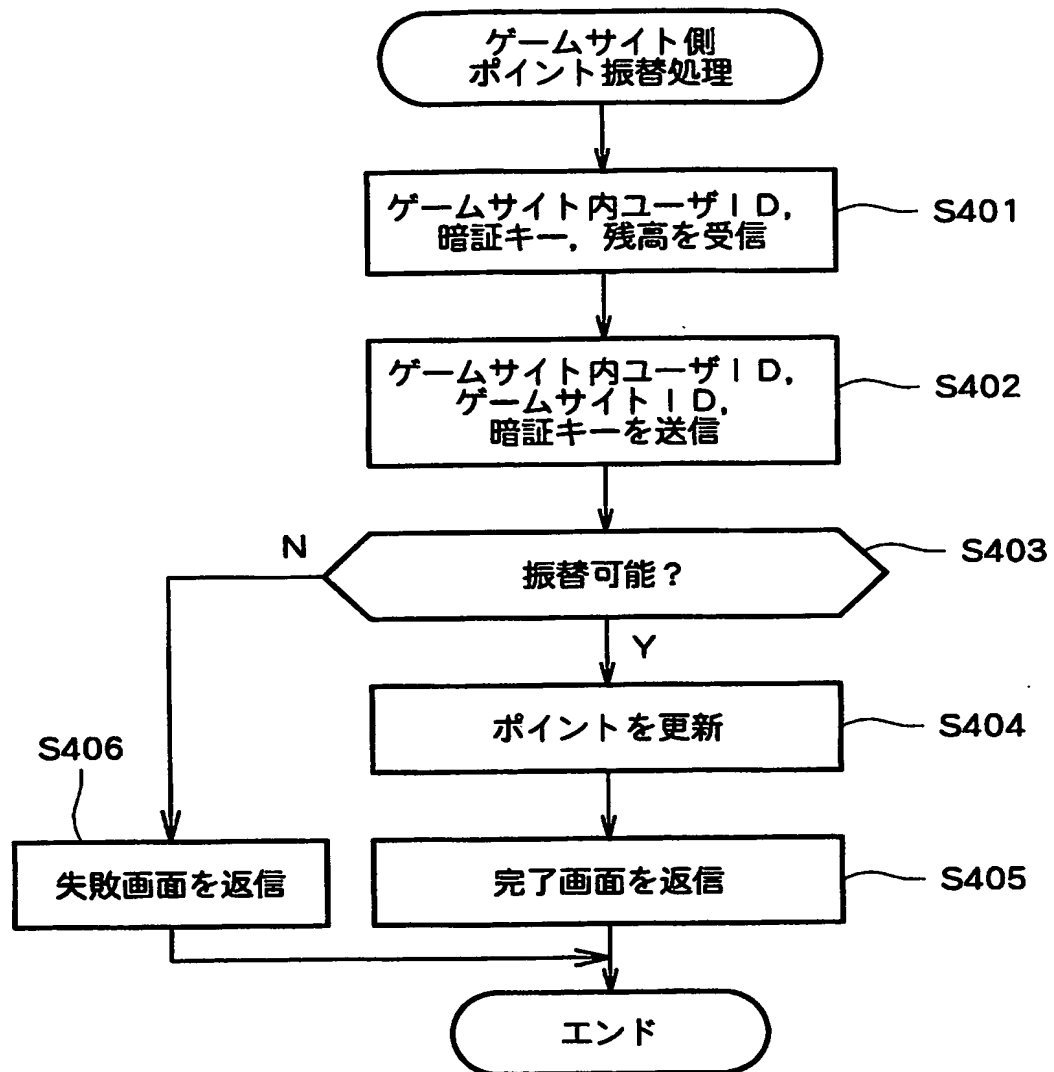
【図15】



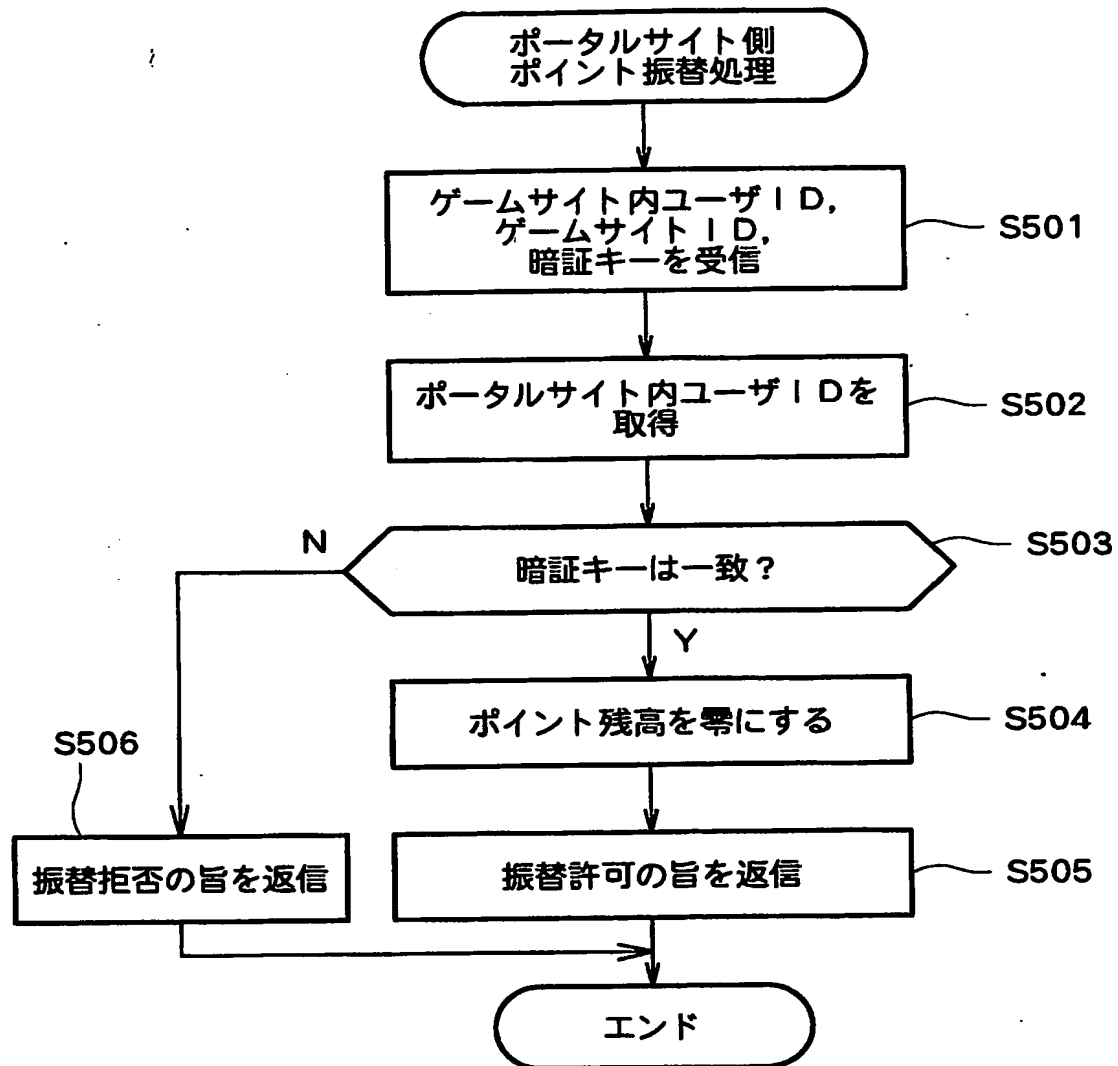
【図16】



【図17】



【図18】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えることができるネットワークサービスシステムを提供すること。

【解決手段】 データベース18, 20には、ユーザIDに対応づけてポイント情報が記憶される。ゲームサーバ16は、ユーザにゲームサービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザIDに対応づけてデータベース20に記憶されるポイント情報を更新する。また、ネットワークゲームシステム10は、ポータルサイトサーバ14における前記ユーザに係るユーザIDに対応づけてデータベース18に記憶されるポイント情報に基づいて、ゲームサーバ16における前記ユーザに係るユーザIDに対応づけてデータベース20に記憶されるポイント情報を更新する。

【選択図】 図1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2002-207241
受付番号	50201042557
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年 7月17日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成14年 7月16日

次頁無

特願 2002-207241

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[502040616]

1. 変更年月日

2002年 2月 1日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都新宿区西新宿一丁目6番1号

氏 名

株式会社コナミモバイル・オンライン

2. 変更年月日

2003年 5月20日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都港区六本木6丁目10番1号 六本木ヒルズ 森ビル

氏 名

株式会社コナミモバイル・オンライン